

Pengaruh *Metode Quick on The Draw* terhadap Penguasaan Siswa pada Konsep Sel di Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Tellulimpoe Kab. Sinjai

Ahmad Ali, S.Pd., M.Pd.

(Staf Jurusan Biologi

Fakultas Tarbiyah dan keguruan UIN Alauddin Makassar)

Abstrak

Metode *Quick on The Draw* merupakan bagian dari startegi pembelajaran kelompok yand dalam penerapannya mengajak siswa untuk bermain sambil belajar, sehingga kejenuhan dalam belajar dapat diatasi. Metode ini mengandalkan ketepatan dan kecepatan dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan oleh guru. Kelebihannya adalah memberi pengalaman mengenai macam-macam keterampilan membaca, yang didorong oleh kecepatan aktifitas, menjawab pertanyaan dengan tepat, siswa mampu membedakan materi yang penting dengan yang tidak, selain itu ini membantu siswa untuk membiasakan diri mendasarkan belajar pada sumber, bukan guru.

Tulisan ini membahas mengenai peningkatan penguasaan Biologi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Tellulimpoe Kab. Sinjai melalu penerapan metode *Quick on The Draw*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penguasaan Biologi siswa kelas XI IPA 1 yang diajar dengan penerapan metode *Quick on The Draw* dan kelas XI IPA 2 yang diajar tanpa penerapan metode tersebut, untuk mengetahui adanya perbedaan yang signifikan antara penguasaan Biologi siswa SMA Negeri 1 Tellulimpoe Kab. Sinjai yang diajar dengan penerapan metode *Quick on The Draw* dengan siswa yang diajar tanpa penerapan metode tersebut, untuk mengetahui persepsi siswa terhadap penerapan metode *Quick on The Draw* dalam mata pelajaran Biologi.

Kata Kunci: *Quick on the Draw*, Penguasaan Siswa, Konsep Sel

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang amat pesat sangat mempengaruhi perkembangan pendidikan IPA terutama di Negara-negara maju. Keterkaitan antara sains, teknologi, dan masyarakat makin lama semakin terasa, dengan pendidikan sains maka seseorang dapat meningkatkan kemampuannya dalam menyesuaikan diri dengan perubahan dan memasuki dunia teknologi, termasuk dunia informasi, kemampuan bekerja dan bersikap ilmiah sekaligus pengembangan kepribadian Indonesia dengan harapan dapat bersaing dan memberikan jaminan bagi tingkat kesejahteraan umum.

Tidak bisa dipungkiri bahwa untuk menghadapi persaingan setiap manusia memerlukan perangkat-perangkat modern, namun terkadang perangkat modern yang ada tidak terlalu membawa manfaat yang besar bagi pendidik maupun peserta didik, sudah tentu hal ini berkaitan langsung dengan lingkungan sekitar dan kemampuan mengikuti maupun mengelola pendidikan dengan perangkat modern tersebut, sehingga keadaan seperti ini jika dipaksakan akan

berimplikasi pada tidak efektif dan bermaknanya proses pembelajaran.

Keadaan di atas akan sangat tidak efisien untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini dikarenakan untuk mencapai tujuan pembelajaran perlu adanya pengembangan iklim-iklim belajar yang menarik dan menyenangkan, sehingga dapat menumbuhkan rasa percaya diri baik pendidik maupun peserta didik agar pembelajaran lebih bermakna dalam mencapai tujuan yang telah dirumuskan (Syamsur 2009, 4).

Dari uraian di atas, dapat dilihat jika IPA atau sains sebagai pengetahuan yang erat kaitannya dengan teknologi wajib dikelola secara seksama dan diimbangi. Diakui bahwa perhatian pemerintah pada dunia pendidikan sudah cukup besar diantaranya dikeluarkannya Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 Bab 1 Pasal 1 Ayat 6, tentang Standar Proses Pendidikan. Munculnya penetapan standar tersebut tiada lain untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pendidikan yang selama ini jauh tertinggal oleh negara-negara lain (Sanjaya 2008, 14).

Dalam implementasi Standar Proses Pendidikan, guru merupakan komponen yang sangat penting, sebab keberhasilan pelaksanaan proses pendidikan sangat

tergantung pada guru sebagai ujung tombak, karena gurulah yang berperan langsung dalam proses pendidikan itu sendiri.

Implikasi hal tersebut di atas menuntut insan-insan pendidik untuk mencari solusi-solusi yang lebih inovatif sehingga lingkungan sekitar dan kemampuan mengikuti maupun mengelolah pendidikan itu terjadi kesesuaian dan kepercayaan diri yang akan meningkatkan kualitas proses belajar mengajar sehingga berlangsung efektif dan bermakna.

Untuk mencapai tujuan tersebut di atas banyak hal yang harus dilakukan di antaranya adalah pemilihan pendekatan oleh guru atau tenaga pendidik. Dewasa ini pendekatan yang biasa digunakan oleh guru adalah pendekatan pembelajaran aktif. Adapun yang dimaksud dengan pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif.

Salah satu metode yang dianggap dapat menjadikan siswa belajar dengan aktif adalah metode *Quick on The Draw*. Metode ini merupakan suatu metode yang dalam penerapannya mengajak siswa untuk bermain sambil belajar, sehingga kejenuhan dalam belajar dapat diatasi. Metode *Quick on The Draw* merupakan metode yang

mengandalkan ketepatan dan kecepatan (Ginnis 2008, 163), jadi siswa berlomba dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan oleh guru. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ulyawati (2009) metode *Quick on The Draw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 2,04%. Kelebihan dari metode ini menurut Ginnis (2008, 163) adalah sebagai berikut:

- 1) Aktifitas ini mendorong kerja kelompok semakin efisien.
- 2) Memberi pengalaman mengenai macam-macam keterampilan membaca.
- 3) Kegiatan ini membantu siswa untuk membiasakan diri mendasarkan belajar pada sumber, bukan guru.
- 4) Sesuai bagi siswa dengan karakter kinestetik yang tidak dapat duduk diam dalam jangka waktu yang agak lama.

Metode *Quick on The Draw* pada dasarnya cocok dengan semua materi Biologi karena konsepnya hanya mengarah pada kecepatan dan ketepatan saja dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan dari materi yang sedang diajarkan. Adapun dalam penelitian ini, metode *Quick on The Draw* diterapkan pada materi sel.

Konsep sel merupakan bab yang banyak materinya, diharapkan

dengan metode ini dapat disortir materi-materi yang dianggap penting untuk diketahui siswa, sehingga siswa tidak merasa terbebani dengan materi yang begitu banyak. Berdasarkan uraian di atas maka perlu diadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Metode *Quick on The Draw* Terhadap Penguasaan Siswa pada Konsep Sel di Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Tellulimpoe Kab. Sinjai”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan maka rumusan masalah dalam tulisan ini adalah Bagaimana penguasaan siswa pada konsep sel yang diajar tanpa metode *Quick on The Draw* di Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Tellulimpoe Kab. Sinjai.

PEMBAHASAN

A. Tinjauan tentang Metode *Quick on The Draw*

1. Pengertian Metode dan Faktor yang Mempengaruhinya

Ada beberapa pengertian dari metode, dalam hal ini adalah metode pembelajaran yang diberikan oleh para ahli. Secara literal metode berasal dari Bahasa Greek yang terdiri dari dua kosa kata, yaitu “meta” yang berarti melalui dan “hodus” yang berarti

jalan. Jadi metode adalah “jalan yang dilalui” (Ulyawati 2009, 8).

Sanjaya (2008, 147) mengemukakan bahwa metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasi rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusan tercapai secara optimal. Keberhasilan strategi pembelajaran sangat tergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran karena suatu strategi pembelajaran hanya mungkin diimplementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran.

Menurut Surachmad (Tanpa tahun, 74) metode adalah cara yang di dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai suatu tujuan. Makin baik metode itu, makin efektif pula pencapaian suatu tujuan.

Berdasarkan defenisi di atas maka dapat disimpulkan bahwa metode mengajar adalah cara-cara yang digunakan dalam proses pengajaran di kelas, sehingga mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran secara optimal, sehingga tujuan yang telah ditetapkan dapat dicapai secara maksimal. Metode mengajar merupakan salah satu komponen penting yang berkaitan dengan keberhasilan kegiatan belajar mengajar.

Lebih lanjut Surachmad (Tanpa tahun, 75) mengemukakan beberapa faktor yang mempengaruhi pemilihan metode adalah sebagai berikut:

- 1) Tujuan yang berbagai jenis dan fungsinya.
- 2) Anak didik yang berbagai tingkat kematangannya.
- 3) Situasi yang berbagai keadaannya.
- 4) Fasilitas yang berbagai kualitas dan kuantitasnya.
- 5) Pribadi guru serta kemampuan profesionalnya yang berbeda-beda.

Dalam proses belajar mengajar, penggunaan suatu metode saja akan cenderung menghasilkan suasana belajar yang membosankan. Dengan kata lain guru harus menguasai berbagai metode mengajar untuk menyampaikan materi pelajaran bagi siswa. Penggunaan metode yang tepat dan bervariasi dapat dijadikan sebagai alat motivasi ekstrensik dalam kegiatan belajar. Kemampuan memanfaatkan metode mengajar secara akurat akan menjadikan pelajaran Biologi sebagai pelajaran yang menarik bagi siswa.

2. Pengertian Metode *Quick on The Draw*

Secara etimologi *Quick on The Draw* dalam kamus Echol (2003, 461), *quick* diartikan dengan "cepat, lekas" on diartikan "pada, atas, tentang" sedangkan *draw* diartikan sebagai "*sangat cepat berpikir*" Jadi *Quick on The Draw* bisa diartikan sebagai kecepatan pada berpikir.

Sedangkan metode *Quick on The Draw* adalah sebuah metode yang di dalamnya melakukan sebuah aktivitas riset dengan insentif bawaan untuk kerja tim dan kecepatan (Ginnis 2008, 163). Aktivitas ini mendorong kerja kelompok semakin efisien. Kelompok dapat belajar bahwa pembagian tugas lebih produktif daripada menduplikasi tugas.

3. Keuntungan Metode *Quick on The Draw*

Adapun keuntungan metode *Quick on The Draw* adalah sebagai berikut:

- a. Aktifitas ini mendorong kerja kelompok semakin efisien, kerja kelompok, semakin cepat kemajuannya.
- b. Memberi pengalaman mengenai macam-macam keterampilan membaca, yang didorong oleh kecepatan aktifitas, ditambah belajar mandiri dan kecakapan, membaca pertanyaan dengan hati-hati, menjawab pertanyaan

dengan tepat, membedakan materi yang penting dengan yang tidak.

- c. Kegiatan ini membantu siswa untuk membiasakan diri mendasarkan belajar pada sumber, bukan guru.
- d. Sesuai bagi siswa dengan karakter kinestetik yang tidak dapat duduk lebih lama.

4. Hasil Belajar Siswa dengan penerapan Metode *Quick on The Draw*

Hasil analisis data menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar Biologi siswa kelas XI IPA₁ yang diajar dengan penerapan metode *Quick on The Draw* adalah 17,5 untuk *pretest* dan 61,25 untuk *posttest*. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar Biologi siswa yang diajar dengan penerapan metode *Quick on The Draw* mengalami peningkatan sebesar 43,75. Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen ini pada pemberian *pretest*, masuk ke dalam kategori sangat rendah yakni pada interval nilai 0-20 sebesar 68,75% dan selebihnya masuk pada kategori rendah yakni pada interval nilai 21-40 sebesar 31,25%. Sedangkan hasil belajar siswa setelah pemberian *posttest*, masuk ke dalam kategori rendah yakni pada interval 21-40 sebesar 6,25%, siswa

yang masuk ke dalam kategori sedang yakni pada interval 41-60 adalah sebesar 56,25%, dan siswa yang masuk ke dalam kategori tinggi yakni pada interval 61-80 sebesar 37,5% dari seluruh siswa.

Uraian di atas menunjukkan bahwa penerapan metode *Quick on The Draw* dapat meningkatkan nilai rata-rata siswa dan mampu meningkatkan jumlah siswa yang masuk ke dalam kategori tingkat penguasaan tinggi. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Anifatul Ulyawati (2009), yang menyatakan bahwa penerapan metode *Quick on The Draw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sebab metode ini menjadikan siswa sebagai subyek dalam proses pembelajaran sehingga mendorong siswa secara keseluruhan belajar secara aktif.

2. Hasil Belajar Siswa Tanpa Penerapan Metode *Quick on The Draw*

Hasil analisis data menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar Biologi siswa kelas XI IPA₂ yang diajar tanpa menerapkan metode *Quick on The Draw* adalah 24,75 untuk *pretest* dan 52,90 untuk *posttest*. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar Biologi siswa yang diajar tanpa menerapkan metode *Quick on The*

Draw mengalami peningkatan nilai rata-rata sebesar 28,15. Namun peningkatan hasil belajar siswa pada kelas tersebut tidak setinggi pada kelas eksperimen. Hasil belajar siswa pada kelas kontrol ini pada pemberian *pretest* masuk ke dalam kategori sangat rendah yakni pada interval nilai 0-20 sebesar 37,5% dan selebihnya siswa masuk ke dalam kategori rendah yakni pada interval 21-40 sebesar 62,5%. Sedangkan hasil belajar siswa setelah pemberian *posttest* masuk ke dalam kategori rendah yakni pada interval 21-40 sebesar 28,125%, siswa yang masuk ke dalam kategori sedang yakni pada interval 41-60 sebesar 40,625% sedangkan siswa yang masuk pada kategori tinggi yakni pada interval 61-80 hanya sebesar 31,25% dari seluruh jumlah siswa. Berdasarkan data tersebut, sudah jelas bahwa kelas yang diajar tanpa penerapan metode *Quick on The Draw* tidak cukup mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Kenyataan ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Trianto (2007), mengenai analisis terhadap rendahnya hasil belajar peserta didik. Hal tersebut disebabkan karena proses pembelajaran yang didominasi oleh pembelajaran tradisional (metode ceramah biasa). Pada pembelajaran

ini suasana kelas cenderung *teacher-centered* sehingga siswa menjadi pasif. Dalam hal ini siswa tidak diajarkan strategi belajar yang dapat memahami bagaimana belajar bukan cuma dari guru, berpikir, dan memotivasi diri.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Siswa yang diajar dengan penerapan metode *Quick on The draw* dapat meningkatkan penguasaannya pada konsep sel sebesar 43,75, dari skor rata-rata 17,5 ke skor rata-rata 61,25.
2. Siswa yang diajar tanpa penerapan metode *Quick on The Draw* hanya dapat meningkatkan penguasaannya sebesar 28,15, dari skor rata-rata 24,75 ke skor rata-rata 52,90.
3. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajar dengan penerapan metode *Quick on The Draw* dengan siswa yang diajar tanpa penerapan metode *Quick on The Draw* dengan nilai Sig. (0,006) < α (0,05), ini berarti tingkat penguasaan

materi siswa yang diajar dengan penerapan metode *Quick on The draw* lebih baik daripada siswa yang diajar tanpa penerapan metode tersebut.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, saran dalam penelitian ini adalah:

1. Guru diharapkan menggunakan metode *Quick on The Draw* saat mengajar Biologi khususnya konsep sel. Karena metode ini dapat membiasakan siswa membaca materi sebelum diajarkan oleh guru agar dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh guru nantinya. Pembiasaan seperti ini jelas dapat meningkatkan penguasaan materi siswa yang dapat dilihat dari nilai hasil belajarnya dan secara tidak langsung dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.
2. Perlu adanya penelitian lebih lanjut untuk mengetahui apakah metode *Quick on The Draw* dapat diterapkan serta memberikan hasil dan perbedaan yang lebih baik lagi pada topik maupun mata pelajaran yang lain dan maningkatkan penguasaan siswa

yang dapat dilihat dari hasil belajarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimin. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 2002.
- Trihendradi. *7 Langkah Mudah Melakukan Analisis Statistik Menggunakan SPSS 17*. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2009.
- Dalyono M. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, 1997.
- Ginnis, Paul. *Trik & Taktik Mengajar*. Jakarta: PT Indeks, 2009.
- Nasution, S. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bina Aksara.2008.
- Purwanto, Ngalim. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1992.
- Roestiyah N.K. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta. 2001.

Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Purnada Media Group, 2008.

Sudijono, Anas. *Pengantar Evaluasi pendidikan*. Jakarta: Grafindo, 2005.

Sudjana, Nana. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Sinar Baru, 1991.

Syah, Muhibbin. *Psikologi Pendidikan*. Cet. 9; Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004.

Trianto. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka. 2007.